Первое изменение, про которое стоит упомянуть. Магия в конверсии разделена на две части — ритуалы (то есть сервисные «долгосрочные» эффекты — в их число попадают, например, Предсказание, Защита от окружающей среды или Зомби из базовой книги) и собственно силы. За подъёмы персонажи приобретают только вторые, первые же приобретаются за деньги, требуют компонентов и отдельной черты (которую, впрочем, обладатели некоторых МД получают даром):

Ритуалист.

Требования: Новичок, Смекалка d8, Знание (магия) d6

Ваш персонаж разбирается в теории магии и в состоянии проводить ритуалы, описание которых у него имеется. Эту черту может взять даже персонаж без Мистического дара, но в этом случае он нуждается в помощи заклинателя, если у ритуала есть цена в пунктах силы. Смотрите описание ритуалов ниже.

Примечание. Из ритуалов намеренно исключена часть традиционных D&D'шных способностей магов — например, телепортация (чтобы персонажи побольше перемешались ножками или искали порталы и транспорт, общаясь с окружающими. Не забывайте, что одна из составляющих сеттинга гласит, что информация важна!).

Как и в оригинале, магия искажается на разных планах. Для простоты в конверсии считается, что она искажается одинаково для всех случаев — то есть, к примеру, на Пандемониуме ослаблены на ступень все огненные заклинания прямого урона. Это значит, что любая боевая сила с огненным аспектом будет иметь уменьшенную кость урона, вызвана она магом, жрецом или вовсе получена активацией предмета.

Так как экзотика, про которую говорилось в части 0, является важной частью, магия в мире PS весьма разнообразна. Основные её варианты:

* Врождённые способности разных экзотических существ, вроде джинази из стандартного списка. С её реализацией проще всего — если игрок хочет создать существо с широким набором способностей, то в расовые свойства такого существа входит МД (суперсилы), с фиксированным аспектом и набором способностей.

* Тайная магия. Старые добрые волшебники с бородами и посохами. Важная особенность этого дара — неспособность колдовать в доспехах, если у них нет отдельных свойств. Колдуны из D&D 3.x как хорошая идея тоже включены в сеттинг, но это два разных дара. МД (волшебство) — это аналог МД (магия) из базовой книги (от Смекалки, с 10 пунктами силы и 3 силами на старте), но дополненный следующими моментами. Во-первых, волшебник автоматически получает черту Ритуалист (без требований), которая считается «вшитой» в его мистический дар. Во-вторых, у волшебника имеется книга заклинаний. (Не обязательно в форме книги. Комплект глиняных табличек, и медные листы с отчеканенными знаками, и даже татуировки на ручном звере мага – почему бы и нет?). Книга заклинаний — источник силы и слабости мага. Если эта книга уничтожена,

маг не восстанавливает пункты силы. Если же маг имеет доступ к книге заклинаний, он может изменить аспект своих заклятий — четверть часа в спокойной обстановке наедине с книгой и проверка Знания (магия), и маг может сменить текущий аспект (общий для всех своих заклинаний) на любой доступный ему, то есть записанный в книге. На старте маг имеет всего один доступный аспект, но он может расширять его, путешествуя по миру и обучаясь в местах подготовки магов (рекомендуется давать на такое неделю внутриигрового времени).

МД (колдовство) — второй вариант дара с тем же набором потенциальных сил. Разница в том, что колдуны не получают ритуалистики, имеют всего 2 стартовых силы и при броске 1 у них происходит случайный эффект по таблице магических осложнений (что может обернуться и плюсом, и минусом, как уж повезёт). Ещё два момента: у каждого колдуна есть некая малая способность, которая может применяться неограниченно, пока у хозяина есть пункты силы. Примеры таких сил:

— Внутреннее пламя. Колдун может зажечь небольшой (размером с пламя свечи) огонёк в пределах Характера метров от себя. Огонёк гаснет на сильном ветру или под дождём, но не нуждается в топливе и может находиться на любой поверхности (или даже плыть за колдуном по воздуху). Огонёк освещает местность подобно свече, слегка греет и, если колдун сконцентируется, может поджигать легковоспламенимые объекты — сухую листву, бумагу и тому подобное. Колдун может вызывать только один огонёк одновременно. Если огонёк вызвал пожар, созданное пламя уже самое обычное — колдун не имеет над ним никакой власти.

— Рука мага. Колдун может перемещать предметы (не живых существ!) весом до фунта в пределах своего Характера метров вокруг себя усилием воли. Он может перемещать только незакрепленные предметы, которые он видит (например, нельзя достать монету из закрытого кошелька). Тонкая манипуляция предметами (например, открыть ключом замок) невозможна. Колдун может перемещать только один предмет разом

— Призрачный голос. Колдун может заставить свой голос исходить из любой точки в пределах своего Характера метров. Если он шепчет достаточно тихо, его шёпот будет слышен только цели. Колдун не может говорить не своим голосом, зато может вызвать «звуковые эффекты» (лязг оружия, капание воды, шелест листвы и так далее). Громкость ограничена мощью голосовых связок колдуна.

Блок ниже, возможно, будет убран как неоднозначный:

И, наконец, по мере того, как колдун применяет магию, его способности рвутся наружу. Если у него остаётся меньше половины пунктов силы, это становится заметно — колдун может вызывать эти эффекты добровольно, или делать проверку Характера, чтобы они не случались (одна проверка за всё). Какой вид они принимают — зависит от происхождения способностей колдуна (это выбирается на первом уровне и не меняется). Так или иначе:

Новичок: боевое преимущество. Колдун получает какой-то бонус к ближнему бою. Примеры:

— Когти. Когти с уроном Сила+d4 вырастают из рук колдуна, как парное оружие. Это может повредить или уничтожить хрупкие вещи, которые колдун держит в руках в этот момент.

— Ярость. Колдуна захлёстывает ярость, которая даёт ему +2 к проверкам Драки. К сожалению, в этот раунд он слепо кидается к ближайшему противнику, и до конца действия этого эффекта 1 на броске атаки поражает не ту цель, которую хотел колдун.

Закалённый. Защитное свойство. Колдун получает некий эффект, увеличивающий его защиту в ближнем бою.

Примеры:

— Чешуя. Тело колдуна покрывается чешуёй, дающей ему броню 2. Этот эффект может повредить одежду колдуна.

— Вихрь. Магический ветер закручивается вокруг колдуна, давая ему эффект силы Щит (без подъёма). В момент появления вихрь гасит свечи и факелы, разбрасывает мелкие предметы, поднимает пыль и создаёт прочие неудобства.

Ветеран. Дистанционное преимущество. Колдун получает некое свойство, дающее ему преимущество в бою на дистанции.

Примеры:

— Дыхание. Колдун получает аналог силы Поток, но наносящий 2d6 урона и не являющейся тяжёлым оружием, который может применять проверкой Выносливости. В первый раунд огненный (или иной) выдох происходит непроизвольно, накрывая область перед колдуном.

— Сила стихии. Пламя (разряды молнии, кристаллы льда и пр.) охватывает одну из рук персонажа. Он может кидать магические заряды в цель как метательное оружие с дальностью 4\8\16, нанося 2d6 урона соответствующего типа. Пламя и прочее не щадит экипировку колдуна и, возможно, предметы рядом, когда вспыхивает.

Герой. Форма перемещения. Колдун получает новый способ перемещения.

— Крылья. Пара крыльев вырастает за спиной колдуна (не щадя его одежды и предметов за спиной). Пока они остаются, колдун может летать со скоростью, равной удвоенному Шагу.

— Подземное перемещение. Колдун может перемещаться сквозь твёрдые объекты, как будто под эффектом заклинания Подземный ход, но со своим Шагом. В первый раунд действия, однако, колдун произвольно утрачивает телесность, и его сумки, карманы и пр. рассыпают своё содержимое.

Все эффекты складываются (то есть, например, колдун-потомок драконов на ранге Герой будет отращивать и когти, и крылья, и возможность выдыхать пламя) и длятся, пока колдун не восстановит силы.

Новые силы для магов:

Стихийное прикосновение

Длительность: 3 (1/раунд)

Эта сила окутывает руку персонажа сгустком пламени (разрядами электричества и так далее, в зависимости от Аспекта), давая возможность наносить дополнительные повреждения в ближнем бою. Если персонаж атакует кого-то в ближнем бою без оружия, он считается вооружённым и наносит урон (Сила + 1d6). Также персонаж может просто коснуться врага (+2 к Драке) и нанести урон только при помощи выбранной энергии. Если сила применена с подъёмом, то сгусток можно метнуть (как метательное оружие с дальностью 4/8/12), закончив этим действие заклинания.

Персонаж может удерживать несколько «зарядов» на руках (пока у него хватает конечностей) и сражаться ими по всем правилам боя с оружием в каждой руке, но при этом заклинание должно применяться на каждую конечность отдельно.

Список заклинаний этого МД:

ранг — Новичок

Доспех (называется Магической бронёй)

Ночное зрение

Оглушение

Ослепление

Паучьи лапы

Подземный ход (называется Астральным коридором; исчезновение и появление, хотя контакт с землёй всё равно нужен)

Полиглот

Поток (называется Горящие руки)

Превращение

Призыв союзника. (В отличие от большинства иных заклинателей, у магов союзники ограничены Аспектом — каждый из них имеет свой набор по вызываемому существу на ранг).

Путы (обычно называется Паутина)

Свет\Тьма

Смятение

Сокрушение

Стрела

Ужас

Увидеть\Скрыть сверхъестественное

Ускорение

Чтение мыслей

Щит

ранг — Закалённый

Взрыв (обычно — огненный, ледяной и так далее шар)

Волна (называется Порывом ветра)

Замедление

Зоркость

Маска

Невидимость

Проворство

Разрушительное поле

Рассеивание

Смерч

Сон

Стена

Телекинез

Телепортация

Увеличение\Уменьшение

ранг — Ветеран

Зомби

Дар воина (только на себя; называется Боевой трансформацией; даёт три черты, но лишает персонажа магических способностей на время действия)

Кукла (называется Подчинением)

Изгнание

Полёт

ранг — Герой

Неосязаемость

Иссушение

Список аспектов для магов

Дополнительные черты под магов:

Мистический адепт

Закалённый, Мистический дар (волшебство), Знание (магия) d10

Ваш персонаж овладел тайнами аспектов и парадоксами магии. Он может сочетать несочетаемое на взгляд непосвящённых. Одна из сил, которые он знает, может быть подготовлена с другим аспектом (не активным в настоящий момент). Эта сила может применяться в двух вариантах — скажем, если активный аспект — огонь, в то время как дополнительный аспект — лёд, то выбранная сила Стрела может применяться и в форме огненной стрелы, и в форме ледяной. Эту черту можно брать несколько раз — она увеличивает число сил, которые можно использовать с разными аспектами, но не даёт применять три и более аспектов разом.

Архимаг

Герой, Дикая карта, Мистический дар (волшебство), Знание (магия) d10, Магия d10

Книга заклинаний? Отныне персонаж сам себе книга! Годы исследований дали о себе знать, и персонаж может менять аспекты своих заклинаний на лету. Любой известный аспект может быть применён к имеющимся силам персонажа, если у него есть при себе книга заклинаний. Сменить аспект следующего заклинания — действие (которое накладывает обычные штрафы за множественные действия в раунде), требующее проверки Знания (магия) (с -2 — убрано). Удача означает, что следующее заклинание будет иметь аспект по вашему выбору из известных за +2 к стоимости в пунктах силы

(поддержки это не касается). Неудача означает, что персонажа постигает эффект из таблицы случайной магии (он считается и целью, и колдуном).

Источник магии

Новичок, Мистический дар (колдовство), Характер d10

Ваш персонаж может давать волю магии, которая обитает в нём. По своей воле он может сразу активировать эффекты, обычно начинающие проявляться на половине пунктов силы. Магический выброс сопровождается броском по таблице случайной магии; если в радиусе среднего шаблона есть существа, то ближайшее считается целью, иначе целью считается сам колдун.

Аспекты для волшебников.

Волшебники могут менять аспекты, потому стоит накидать их хотя бы с полдюжины. По умолчанию старт персонажей - Внешние земли, потому стоит указывать места на Внешних землях, где кучкуются подобные волшебники...

Совет по созданию. Каждый аспект имеет два достоинства и один недостаток. Например, для огня ниже это улучшенная бронебойность и огненная аура сервисных сил, но уязвимость для воды.

Аспект: Огонь.

Это классический стихийный аспект. Даже далёкий от магии тип представляет магов как седых стариков, способных кинуть огненный шар. Признанные мастера магии огня - ифриты Латунного города, огненные великаны Муспелльхейма и баатезу. Нельзя сказать, чтобы кто-то из них отличался приятным характером...

- Атакующие силы - огненные заряды.
- Защитные силы - огненные ауры, клубы дыма и пр.
- Сервисные силы - огненные крылья за спиной, исчезновение во вспышке пламени и пр.

* Воспламенение: атакующая огненная сила стоит на 1 пункт больше, но воспламеняет горючие предметы по общим правилам и имеет ББ 2.
* Огненная аура. Защитные силы могут также работать как Разрушительное поле на 2d4 урона впридачу к обычному эффекту, но при этом ведро и более воды, попавшее на персонажа, требует проверки навыка колдовства, или сила прекращается.

Места обучения: В Костяке имеется гильдия магов огня (Железная часовня), весьма строгая организация с жёсткими правилами (и под негласным контролем правителя города). Вокруг Глориума скитается стадо бариауров, возглавляемое Тиф Неопалимой, которые порой принимают чужаков для обучения (хотя персонажу скорее всего придётся иметь навыки путешественника). Наконец, в окрестностях Факела существует свободная деревня Домна, основанная саламандрами и различными горными жителями - но ученику придётся довольно долго жить в роли подмастерья кузнецов.

Существа для Призыва союзника: огненный мефит\саламандра\огненный элементаль\ магматический дракончик

Аспект: Лёд.

Не менее классический стихийный аспект. Жители Асгарда, баатезу из Кании и обитатели Плана Льда являются его признанными мастерами.

- Атакующие силы: потоки ледяного ветра, глыбы льда.
- Защитные силы: ледяные доспехи.
- Сервисные силы: рассыпание снегом, ледяные отражения и пр.

* Усталость: вредоносные силы вынуждают оппонента осуществить проверку Выносливости (со штрафом – 2 при подъёме у колдуна). При провале оппонент замерзает и получает уровень
усталости. Дистанция действия силы уменьшается вдвое (если эта сила не может применяться дистанционно, то расходуется в два раза больше пунктов силы). Этот эффект не работает на нечувствительных к холоду существ.
* Ледяная стойкость. В условиях холода (лёд не должен таять самостоятельно) силы этого аспекта спадают медленнее – длительность сил удвоена.
* Уязвимость к огню. Огненная атака по существу с положительными силами этого аспекта снимает все положительные эффекты с него, если не будет пройдена проверка колдовства.

Места обучения: В горах возле Глориума обитает великан-отшельник Хейдвальд Белобородый, принимающий учеников – однако он намеренно выбирает для своих стоянок самые труднодоступные вершины, не желая учить слабых телом, так что кандидат должен быть хорошим скалолазом. По другую сторону портального кольца, в Автомате действует Мистическое Общество Превосходной Симметрии Кристалликов Льда (МОПСКЛ). Если вы сумеете пробиться через их чудовищное занудство, то можете подчерпнуть немало полезного из ледяной магии – правда, кандидат должен быть сведущ в ремонте, чтобы иметь дело с их многочисленными обучающими моделями.

Существа для Призыва союзника: ледяной аниментaль\морозный волк\ ледяной параэлементaль\квораши

Аспект: Воздух.

Ещё один классический стихийный аспект. Джинны с Плана воздуха и эладрины Арбореи славятся своим мастерством в этом варианте магии.

- Атакующие силы - молнии, порывы ветра
- Защитные силы - стены ветра, размытие очертаний, туманы и пыль.
- Сервисные силы - воздушные духи, потоки ветра.

* Бронебойность. Электрические силы получают ББ 2 против целей с металлической защитой за лишний пункт силы.
* Если цель атакующего заклинания хотя бы наполовину находится в воде, то за дополнительный ПС маг может поднять кость урона на одну ступень.

Места обучения: В Сильвании расположен Дом всех ветров – содержащаяся эльфами гильдия магов, готовая обучать странников. (Им, однако, лучше быть хорошими танцорами или фехтовальщиками – эльфы не доверяют тем, кто не отводит достаточно времени на привычный им досуг). Просительница со Звериных земель, живущая в Фаунеле, разумная тигрица по имени Молчаливая тень порой берёт учеников из числа двуногих – и она лично знакома со многими мортаи, а потому может немалому научить. Ученики (чаще ученицы) тем не менее должны быть в состоянии прокормить себя и учительницу – а прокормить тигра непросто!

Существа для Призыва союзника: воздушный мефит\белкер\воздушный элементaль\ воздушный дух

Аспект: Природа.

Использующие растительно-животную тематику силы популярны у друидов и в диких местах (как на Верхних планах, так и на Нижних). Настоящие умельцы в этом - животные-маги Звериных земель, эльфы Арбореи и последователи Демогоргона в Бездне.

- Атакующие силы - рои насекомых, шипы и пр.
- Защитные силы - изменения тела, стены из растений
- Сервисные силы - аналогично

* Природная зависимость. Использование сил этого аспекта в местах обильных жизнью и могущих включать окружение в эффект (трава цепляет врагов за ноги, деревья ловят их ветвями) сокращает стоимость сил на 1 (не ниже 1). Мёртвое окружение (пустыня, выжженная пустошь, ледник) увеличивает цену сил на 1.
* Часть природы. Благотворные силы придают персонажу черты окружающей природы (он пахнет местными растениями, к примеру). Дикие животные могут быть сбиты этим с толку - все их атаки по персонажу идут с -1. Если потратить дополнительный пункт силы, то мешающие персонажу природные условия становятся менее неприятными - колючки кустов не цепляют его одежду, к примеру (и не считаются сложной местностью при перемещении).
* Природная слабость. Силы прямого поражения – *стрела* и подобные им – атакуют насекомыми, шипами и пр, от которых хорошо спасает плотная защита (эффект брони удвоен).

Места обучения: Маги Сильвании имеют собственное сообщество, требуя от учеников следить за состоянием их библиотеки, вечно пребывающей в беспорядке (ученикам требуются навыки настоящих сыщиков, если они не хотят вылететь почти сразу!). В Зачумлённом существует тайная гильдия заклинателей, но выйти на неё непросто и требует некоторых навыков сбора информации.
Существа для Призыва союзника: сатир\большой медведь\земляной элементаль\ожившее дерево

Аспект: Кислота.

Пожалуй, самый садистский аспект, давно облюбованный демоническими тварями. Обычно он включает в себя распад в общем смысле, не только кислоту.

- Атакующие силы – потоки кислоты, едкие брызги.
- Защитные силы – едкая смазка.

* Коррозия. Если жертва соприкоснулась с кислотой,она должна осуществить проверку Выносливости, при провале она получает уровень усталости (эквивалент — «Синяки и шишки»). Если это атака окончилась для оппонента шоком или чем-то более серьёзным, бросьте d6. При 6 любой материал, соприкоснувшийся с кислотой, растворяется (доспех вместо этого теряет пункт брони)
* Брызги. Любая сила прямого урона, бьющая по цели, может сопровождаться брызгами едкой кислоты вокруг. В этом случае кость урона снижается на шаг, но заклинание поражает не одну цель, а малый шаблон.

Места обучения: Несколько тифлингов в Клятом образуют негласную гильдию, порой обучающую учеников извне, несмотря на настороженное отношение жителей города к посторонним. Тем не менее, конспирация является непременным условием, потому маг, желающий обучиться у Мастеров Шипов должен обладать навыками маскировки. В Зачумлённом хватает демонологов и изгнанников танар'ри – однако чужаку почти нереально стать учеником одного из них. Слабое место большинства таких существ, однако, самомнение – потому владеющий навыками провокации персонаж может надеяться овладеть их знаниями.

Существа для Призыва союзника: дретч\демоническая горилла\гнусь\хезроу

Аспект: Тьма.

Мрак и негативная энергия. На Внешних планах такой магией лучше всего владеют обитатели безрадостного Гадеса.

- Атакующие силы: заряды негативной энергии.
- Защитные силы: завесы тьмы, призрачные образы.
- Сервисные силы: связанные с образами смерти.

* Страх. Убийство с помощью заклятий тьмы всегда выглядит зловеще, потому союзники убитого в радиусе большого шаблона должны делать проверку страха.
* Пугающее присутствие. Долгосрочная сила на персонаже вызывает безотчётную панику у неразумных существ. Пока подобная сила длится, животные и подобные существа атакуют персонажа только если у них нет иного выбора.
* Жизненная сила. Атаки такого аспекта оперируют жизненной силой, а потому не могут наносить урон нежити или механическим созданиям.

Места обучения: Гильдия Безликих – сообщество странных молчаливых магов, обитающих в Безнадёжности. Ученик извне может постигать тайны у магов в масках, но обучение сопровождается болезненными ритуалами. Учитывая “сервисы” Безнадёжности, ученик должен быть сам себе лекарем. Удивительно, что второе известное место обучения находится возле портального города на Верхние планы – Торговых врат. Живущий в роще у дороги во Врата старый отшельник-бариаур, известный как Изгнанник Рил, учит этой магии – но согласен брать в ученики только тех, кто показывает “здоровый дух”, согласно Рилу требующий здорового тела, что бариаур проверяет плаванием.

Существа для Призыва союзника: воин-скелет\упырь\тень\ожившая окаменелость

Аспект: Свет.

Если не брать в расчёт жителей Плана Сияния, величайшие практики подобных заклинаний – жители Верхних Планов. Архоны Семи Небес, гвардиналы Элизиума – всё это существа, освоившие магию сияния и свечения.

- Атакующие силы: лучи света, вспышки.
- Защитные силы: сверкающие доспехи, слепящие стены света.
- Сервисные силы: исчезновения и появления во вспышках света, яркие эффекты.

* Лучи. Боевые силы проникают сквозь преграды. Уменьшайте урон на 1 шаг кости, но ББ становится равной 4.
* Сияние. Продолжительная сила с подъёмом снабжает цель свечением в радиусе малого шаблона.
* Свет. Созданный магами этой школы свет подобен солнечному для магических целей. Сила Свет\Тьма в варианте Свет может действовать час, если уменьшить радиус до среднего шаблона.

Места обучения: Сверкающая башня в Превосходном принимает учеников, но маг должен быть весьма убедителен, доказывая, что будет употреблять полученную силу на праведные цели. Во Дворе философов в Экстазии имеются превосходные специалисты – но они не учат никого, на кого им не укажет судьба, то есть кроме тех, кто сумеет выиграть такую честь у будущих учителей в азартные игры.

Существа для Призыва союзника: лампадный архон\бралани\небесный единорог\

астральный дэв

Аспект: Волшебство.

Некоторые маги проникают в глубины своего искусства, предпочитая хитроумные сплетения заклинаний чистой силе стихий.

- Атакующие силы: заряды чистой магии, вредоносные превращения.
- Защитные силы: иллюзии, стены магической силы.
- Сервисные силы: с таинственным мерцанием и преображением.

* Дым и зеркала. Все силы, создающие иллюзии (*щит* и подобные) с этим аспектом действуют вдвое дольше, но стоят на 1 пункт силы дороже. Все эффекты, создающие физические преграды (*стена*, *доспех* и пр.) невидимы, но имеют только половинную прочность.
* Столкновение основ. Если заклинание не подействовало на цель из-за магической защиты (боевая сила отклонена *щитом*, к примеру), это сопровождается магическими эффектами – искрами, мерцанием и так далее, выдающими факт магической защиты и её силу.

Места обучения:
Зубец Короны в Ригусе – мрачное сообщество магов с жесточайшей иерархией, но их правила дозволяют принимать в роли учеников тех, кто оказывает услуги городу, а Ригусу для его завоевательных походов вечно требуются разведчики и моряки, потому если вы хорошо ездите верхом или имеете навыки судовождения, то можете рассчитывать на членство. В Бедламе действует группа магов, называющих себя учениками Фарима Мрачной тени, Смотрителя города. Есть ли у него и в самом деле ученики – вопрос открытый, и вряд ли даже сам правитель города может ответить на него точно, учитывая состояние разума большинства горожан. Проблема не в том, чтобы стать учеником этих безумных гениев – проблема в том, чтобы убеждать их учить тебя регулярно! Магу, желающему идти этим путём, пригодятся навыки запугивания.

Существа для Призыва союзника.

Огонь:

Новичок - Огненный мефит (Н3)
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6
Навыки: Драка d6, Провокация d6, Внимание d6, Огненная магия d8.
Шаг: 4 (8 в полёте); **Защита:** 5; **Стойкость:** 4
Особое:
Когти: Урон Сила+d4
Полёт: Огненные мефиты имеют кожистые крылья и могут летать со скоростью 8 и вертикальной маневренностью 0.
Размер -1: Мефиты - существа размером где-то с десятилетнего ребёнка.
Быстрая регенерация: Если огненный мефит касается открытого пламени размером как минимум с факел, он быстро залечивает свои раны. См. правила по быстрой регенерации в ДА - обратите внимание, что мефит восстанавливается даже если убит, но упал в пламя. Если мефит не находится рядом с огнём, эта способность не работает.
Слабость (лёд и вода): Атаки льдом и холодом по огненному мефиту наносят ему

удвоенный урон. Погружение в воду наносит ему 2d6 урона.
Огненная магия: Мефит может применять аналоги сил Стрела (только одна стрела и только на 2d6 урона, но с ББ 2 и шансом поджечь цель) и Поток (но с уроном всего 2d6 и не считающуются тяжёлым оружием) проверкой навыка Огненная магия. Применение одного заклинания полностью растрачивает его силы, однако он может восполнить их за одно действие, касаясь открытого пламени.
Слуга магов: Мефиты "рождаются" за счёт заклятий вызова. Подъём в случае силы Призыв союзника означает не усиленную вариацию мефита, но возможность призвать двух разом за удвоенную стоимость (поддержка каждого мефита в этом случае идёт отдельно). Мефиты могут появляться по отдельности в области действия силы.

Закалённый – Саламандра (ПЗ)
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8
Навыки: Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6.
Шаг: 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8 (1)
Черты: Боевая закалка
Снаряжение: Копьё (урон Сила+d6, дальность 1, двуручное, метается на 3/6/12)
Особое:
Раскалённое тело: Тела саламандр охвачены огнём. Это постоянный аналог силы Разрушительное поле на 2d4 урона.
Размер +1: Саламандры с вытянутым хвостом имеют в длину больше трёх метров.
Пламенные объятия: Саламандра может атаковать хвостом впридачу к обычной атаке (в том числе и с дальностью 1). При подъёме на атаке вместо обычного эффекта саламандра может подтянуть жертву к себе (если она не крупнее её размером) и обвить хвостом. В последующие раунды жертва автоматически получает урон от раскалённого тела+Сила саламандры, если не вырвется успешной проверкой Силы.
Чешуйчатая шкура: Броня 1.

Ветеран – огненный элементаль

Герой – магматический дракончик (НЗ)
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6(Ж), Характер d8, Сила d12+2, Выносливость d12
Навыки: Драка d10, Запугивание d10, Внимание d6.
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 14 (3)
Особое:
Размер +5: Пять метров длины – не шутка!
Броня +3: Обсидиановая шкура.
Огненное дыхание: Атака по всем в конусном шаблоне; проверка Ловкости с -2 или 2d10 урона с шансом возгорания. Дракончик не может атаковать когтями и зубами в раунд дыхания.
Когти и зубы: Урон Сила+d6

Лёд:

Новичок – ледяной аниментaль (Н)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6(Ж), Характер d6, Сила d8, Выносливость d8
Навыки: Драка d6, Внимание d6
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6 (9)
Особое:
Ледяные лапы: Урон Сила+d4, см. также способность Аура холода.
Аура холода: аниментaль постоянно окружён аналогом силы Разрушительное поле на 2d4 урона холодом.
Ледяное тело: броня +3. Если атака с подъёмом нанесена дробящим оружием, аниментaль гибнет, неважно, какой урон нанесён.
Элементаль: нет дополнительного урона от прицельной стрельбы; не страдает от яда и болезней, бесстрашен.
Неуязвимость (холод): ледяной аниментaль не получает урона от холода, обычного

или магического.
Слабость (огонь): огненные атаки наносят +4 урона ледяному аниментaлю.

Закалённый – морозный волк (НЗ)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d10, Выносливость d8
Навыки: Драка d6, Внимание d10, Маскировка d10
Шаг: 8; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7
Особое:
Ледяной укус: Урон Сила+d6. Если укус вогнал в шок или ранил существо без иммунитета к холоду, оно должно сделать проверку Вынослиовсти или парализовано на 1d6 раундов.
Быстроногий: Морозные волки кидают d10 на бег.
Вцепиться в горло: атака с подъёмом позволяет волку наносить урон в наименее защищённую часть тела жертвы.
Неуязвимость (холод): морозный волк не получает урона от холода, обычного или магического.
Размер +1: морозные волки больше чем полтора метра в холке и больше двух в длину**.**

Ветеран – ледяной параэлементaль (Н)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10
Навыки: Драка d8, Внимание d8, Маскировка d6, Магия холода d8
Шаг: 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7 (10)
Особое:
Ледяные руки: Урон Сила, см. также способность Аура холода.
Аура холода: аниментaль постоянно окружён аналогом силы Разрушительное поле на 2d6 урона холодом.
Ледяное тело: броня +3. Если атака с подъёмом нанесена дробящим оружием, параэлементaль гибнет, неважно, какой урон нанесён.
Элементaль: нет дополнительного урона от прицельной стрельбы; не страдает от яда и болезней, бесстрашен.
Ледяной вихрь: ледяной параэлементaль может “выдыхать” поток ледяного ветра, накрывая конусный шаблон. Существа в области делают проверку Ловкости против Магии холода параэлементaля или получают 2d8 урона.
Неуязвимость (холод): параэлементaль не получает урона от холода, обычного или магического.
Слабость (огонь): огненные атаки наносят +4 урона ледяному параэлементaлю.

Герой – квораши (ПН)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d10, Выносливость d10
Навыки: Драка d8, Внимание d8, Провокация d10, Магия холода d8
Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 7
Особое:
Ятаганы: Урон Сила+d8.
Размер +1. Квораши более двух метров ростом.
Мастер фехтования: квораши атакует двумя ятаганами в раунд без штрафов. Любая неудачная атака по нему в ближнем бою вызывает контратаку, тоже без штрафов.
Неуязвимость (холод): квораши не получает урона от холода, обычного или магического.
Владыка буранов: Квораши может совершить проверку Характера, чтобы вызвать порыв ледяного ветра вокруг себя в радиусе среднего шаблона. Это аналог сил Смерч и Взрыв одновременно (2d6 урона холодом). В раунд, когда он этого не делает, он окружён аналогом силы Щит (без подъёма).
Парящий: Квораши летают на расстоянии нескольких сантиметров над поверхностью. Они не могут подниматься выше, но неровная почва, вода или скользкие поверхности их не задерживают.
Слабость (огонь): огненные атаки наносят +4 урона квораши.

Воздух:

Новичок - воздушный мефит (Н3)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4
Навыки: Драка d6, Провокация d6, Внимание d6, Воздушная магия d8.
Шаг: 4 (10 в полёте); **Защита:** 5; **Стойкость:** 3
Особое:
Когти: Урон Сила+d4
Полёт: Воздушные мефиты вместо ног имеют вихри и могут летать со скоростью 10 и вертикальной маневренностью 1.
Размер -1: Мефиты - существа размером где-то с десятилетнего ребёнка.
Быстрая регенерация: Если воздушный мефит находится на ветру, достаточно сильном, чтобы задуть свечу, он быстро залечивает свои раны. См. правила по быстрой регенерации в ДА - обратите внимание, что мефит восстанавливается даже если убит, но упал на открытое место. Если мефит не находится на ветру, эта способность не работает.
Слабость (земля): Атаки камнем (природным или магией с таким аспектом) наносят воздушному мефиту удвоенный урон. Если он засыпан землёй, камнями или песком полностью, он получает 2d6 урона.
Воздушная магия: Мефит может применять аналоги сил Стрела (вихри, не более двух стрел и только на 2d6 урона; эффективность брони против них удвоена) и Щит (пыль и вихри вокруг мефита) проверкой навыка Воздушная магия. Применение одного заклинания полностью растрачивает его силы, однако он может восполнить их за одно действие, находясь на ветру.
Слуга магов: Мефиты "рождаются" за счёт заклятий вызова. Подъём в случае силы Призыв союзника означает не усиленную вариацию мефита, но возможность призвать двух разом за удвоенную стоимость (поддержка каждого мефита в этом случае идёт отдельно). Мефиты могут появляться по отдельности в области действия силы.

Закалённый – белкер (Н3)
Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6
Навыки: Драка d6, Маскировка d8, Внимание d6.
Шаг: 6 (8 в полёте); **Защита:** 5; **Стойкость:** 5
Особое:
Крылья и пасть: Урон Сила+d4
Дымный облик: белкер может превращаться в дым, в том числе частично. Это аналог силы Неосязаемость, с той разницей, что белкер занимает при этом малый шаблон и уязвим для ветра. Белкер может переходить в эту форму свободно, но в начале каждого раунда в этой форме делает проверку Выносливости, и если провалил её, возвращается в обычный облик или обретает уровень усталости. Эта проверка не считается его действием в раунде.
Дымные когти: белкер в дымном облике может запустить свои когти в лёгкие дышащего воздухом существа, рядом с которым он находится, и вернуть им плотность, начав раздирать жертву изнутри. Его атаки в этом случае автоматически успешны и игнорируют броню цели. Попытка “выкашлять” когти белкера это проверка Выносливости с модификатором -4. Гибель существа от такой атаки достаточно жутка, чтобы вызывать проверку страха у его союзников. Если белкер возвращается в обычную форму, он инстинктивно выдёргивает когти, чтобы не застрять в жертве.

Ветеран – воздушный элементаль

Герой – воздушный дух (Н)
Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8
Навыки: Драка d10, Внимание d10, Сокрушение d8, Вихрь d8, Волна d8
Шаг: 6 (8 в полёте); **Защита:** 7; **Стойкость:** 8 (10). Половинный урон от немагического оружия.
Снаряжение: булава (в хвосте) – урон Сила+d6.

Особое:
Быстрый, как ветер: Воздушные духи сбрасывают карты инициативы ниже 6. Если они не вынуждены ходить по земле, они тянут две карты инициативы вместо одной. Также воздушный дух в полёте может совершать атаку оружием в хвосте и зубами\когтями в один раунд, без штрафов.
Броня +2: Плотная шкура.
Размер +2: Воздушные духи похожи на крылатых обезьян в два с половиной метра ростом.
Зубы и когти: урон Сила+d4
Власть над ветром: Находясь на открытом воздухе, воздушный дух может применять силы Сокрушение (электрические разряды), Вихрь (смерч) и Волна (порыв ветра) без ограничений, просто проверкой умения. Он не может осуществлять поддержку силы Сокрушение. Если дух не находится в ближнем бою, все стрелковые атаки по нему, если снаряды можно отклонить ветром (то есть всё, что меньше камня из катапульты) идут с -4.
Воздушное служение: Духи воздуха созданы воздушными божествами. Они не могут атаковать жрецов богов ветра, погоды, воздуха и тому подобного (которых чувствуют, если они не закрыты силой Увидеть\Скрыть сверхъестественное). Если любой другой противник держит символ подобного божества на виду и не предпринимает агрессивных действий в отношении духа воздуха, то дух получает -4 на проверки атак по такому врагу.

Тьма:

Новичок – воин-скелет (НЗ)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d4, Сила d6, Выносливость d6
Навыки: Драка d8, Запугивание d6, Внимание d4
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7 (8)
Снаряжение: Ржавый меч (урон Сила+d6), пробитые доспехи (броня 1).
Особое:
Нежить: +2 к стойкости, +2 к выходу из шока. Нет дополнительного урона от атак в уязвимые точки. Неуязвим для ядов и болезней.
Бесстрашный: воин-скелет не поддаётся ни обычному, ни магическому страху.

Закалённый – упырь (НЗ)
Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8
Навыки: Драка d6, Запугивание d8, Внимание d8, Маскировка d10, Выслеживание d8
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 8
Особое:
Когти: Урон Сила+d4. Жертва удачной атаки упыря должна сделать проверку Выносливости с -2, или оказывается парализована на 1d6 раундов.
Нежить: +2 к стойкости, +2 к выходу из шока. Нет дополнительного урона от атак в уязвимые точки. Неуязвим для ядов и болезней.
Ночное зрение: штрафы за плохое освещение для упыря снижены вдвое (округление вниз).

Ветеран - Тень (ХЗ)
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d8, Внимание d8, Маскировка d6*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7
Особенности:
Нежить. +2 на стойкость и выход из шока, нет дополнительного урона от прицельных атак.
Ожившая тень. Тени трудноразличимы в темноте – если штраф за освещение в области составляет -2 и больше, то тень находится под эффектом, аналогичным силе Невидимость (без подъёма). Также тени неуязвимы для простого физического оружия, но магия и оружие со свойством “магический” всё ещё наносят им урон.
Ледяное прикосновение. Урон 2d6 холодом. Это касательная атака, игнорирующая обычную броню. Если персонаж убит ледяным прикосновением, его дух взлетает над останками в виде

новой тени раунд спустя. Если тень призвана магией, то на поддержание новых маг не должен тратить пункты силы, но с исчезновением тени пропадают и её “потомки”.
Слабость (свет). Яркий свет губителен для теней. Они не могут войти в ярко освещённую область (аналог солнечного света в полдень и ярче), а оказавшись на ярком свету получают 2d6 урона каждый раунд. Силы с *аспектом* свет наносят им +4 урона.
Слабость (священные символы). В присутствии теней священные символы добрых божеств начинают слабо светиться. Тень получает -2 к атакам по существу, держащему подобный священный символ на виду.

Герой – ожившая окаменелость (НЗ)
Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d6, Сила d12, Выносливость d10
Навыки: Драка d12, Внимание d8, Запугивание d10, Выслеживание d8
Шаг: 8; **Защита:** 8; **Стойкость:** 11 (13)
Особое:
Броня +2: окаменевшие кости. Половинный урон от колющего оружия.
Пасть: урон Сила+d8.
Нежить: +2 к стойкости, +2 к выходу из шока. Нет дополнительного урона от атак в уязвимые точки. Неуязвима для ядов и болезней.
Аура страха: Встреча с ожившей окаменелостью требует проверки страха
Бесстрашие: Ожившая окаменелость не подвержена страху в любой форме.
Размер +2: Кости ящеров больше, чем людские
Быстроногий: Кубик бега d10.
Инстинкты хищника: Ожившая окаменелость может делать две атаки в раунд без штрафов.

Свет:

Новичок – лампадный архон (ПД)

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6
Навыки: Драка d4, Внимание d6, Знание (верхние планы) d6, Стрельба d6.
Шаг: 6 (только полёт); **Защита:** 4; **Стойкость:** 13 (2)
Особое:
Бестелесный: лампадные архоны неуязвимы для оружия без свойства “магический” и могут проходить через твёрдые предметы (но не толще размеров их тела – в сплошной среде они теряют чувство направления). Лампадные архоны могут говорить, но не могут влиять на материальные предметы кроме как с помощью своих лучей.
Пылающие лучи: лампадный архон может испускать луч жгучего света, используя навык Стрельбы. Это аналог оружия с дальностью 5\10\20 и уроном 2d4 (ББ 3).
Низший архон: лампадный архон получает +2 на выход из шока, обладает ночным зрением и способен понимать язык любого доброго существа.
Источник света: лампадный архон не может погасить своё свечение – в среднем шаблоне вокруг него всегда светло.

Закалённый – бралани?

Ветеран – небесный единорог (НД)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d10, Сила d12+2, Выносливость d10
Навыки: Драка d8, Внимание d8, Знание (верхние планы) d6, Исцеление d8, Телепортация d8, Друг зверей d10.
Шаг: 10; **Защита:** 5; **Стойкость:** 9
Особое:
Копыта и рог: урон Сила+d6
Размер +2: единороги достигают размеров хорошей лошади.
Рог единорога: пока единорог сохраняет рог, он неуязвим для ядов. Прикосновение рога единорога способно очищать от яда продукты и напитки (в объёмах не больше головы человека за раз).

Белая магия: касанием рога единорог может накладывать эффект Исцеления. Призванный единорог делает это только в отношении добрых существ. В природной среде единорог может использовать силу Телепортация, но только на себя. Сила Друг зверей тоже применяется только в естественных лесах и рощах. У единорога 15 пунктов силы.
Чутьё небожителя: единорог чувствует присутствие злых существ и магических предметов, как будто находится под постоянным эффектом силы Увидеть\Скрыть сверхъестественное.

Герой – астральный дэв (НД)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d12, Сила d12, Выносливость d10
Навыки: Драка d10, Внимание d8, Знание (верхние планы) d10, Лечение d8, Небесный дар d8, Убеждение d10, Запугивание d6.
Шаг: 6 (полёт 10); **Защита:** 7; **Стойкость:** 8 (+2 против злых созданий)
Снаряжение:
Особое:
Небожитель: +2 к выходу из шока, половинные повреждения от немагического оружия.
Размер +1: Дэвы атлетически сложены и выше людей.
Праведная ярость: Дэвы могут атаковать своими булавами дважды в раунд без штрафов. Если обе атаки поразили одно и то же существо (даже не нанеся урона), оно должно сделать проверку Выносливости с -2 или ошеломлено на раунд.
Небесный дар: Дэвы могут применять силы Поддержка (наложение рук), Исцеление, Усилить параметр (только физические параметры), Полиглот, Чтение мыслей (взгляд в глаза) и Свет. У них 20 пунктов силы.
Воитель света: Дэвы получают +2 к урону против злых созданий (оружие в их руках загорается серебристым пламенем) и +2 к стойкости против оружия и сил злых созданий. Также дэвы неуязвимы для обычного огня и холода.
Бесстрашие: Дэвы неуязвимы для обычного и магического страха.
Защитная аура: Дэвы могут окружать себя сияющей аурой, распахнув крылья. Союзники в пределах 2 клеток от дэва получают +2 к проверкам Характера при выходе из шока, +2 к броскам против страха и +1 к стойкости (эффекты не складываются с лидерскими чертами). Вредносные заклинания ранга Новичок, нацеленные на существ в ауре, не срабатывают. Злые существа, пытающиеся атаковать существ в ауре, должны сделать проверку Характера против Характера дэва или ослеплены (как от силы Ослепление). Дэв может поддерживать ауру неограниченно долго, но не может летать в это время.

Природа

Новичок – сатир (ХН)
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6
Навыки: Драка d6, Метание d6, Внимание d8, Маскировка d6, Провокация d8, Выслеживание d6, Выживание d6
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5 (6)
Снаряжение: дубина (урон Сила+d4), шкуры (броня 1), метательное копьё (дальность 3\6\12, урон Сила+d4).
Особое:
Быстроногий: сатиры кидают d10 на бег.
Рога: если сатир атакует с разбегу, проделав хотя бы 4 клетки по прямой перед атакой, он наносит урон Сила+d6
Единство с лесом: сатиры получают половинный урон от оружия, кроме сделанного из холодного железа или магического, пока находятся в лесах и рощах.

Закалённый – медведь, большой (Н)

Ветеран – земляной элементаль (Н)

Герой – ожившее дерево (Н)
Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4(Ж), Характер d10, Сила d12+5, Выносливость d10
Навыки: Драка d8, Внимание d6
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 15 (18)
Особое:
Броня +3: толстая кора.
Ветви: урон Сила+d6, дальность 1. Ожившее дерево может атаковать всех врагов вокруг без штрафов.
Сокрушение: урон Сила+d10.
Огромное: атаки по ожившему дереву идут с преимуществом +4.
Растение: бесстрашно и не может быть задействовано в состязании воли.
Размер +8: больше 10 метров высоты
Слабость (огонь): атаки огнём наносят +4 урона ожившему дереву.

Кислота

Новичок – дретч (ХЗ)
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6
Навыки: Драка d6, Внимание d6, Знание (нижние планы) d4, Маскировка d6
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4 (половинные повреждения от простого оружия)
Особое:
Низший демон: +2 к выходу из шока, половинные повреждения от немагического или неосвящённого оружия, неуязвимость для кислоты и яда.
Когти: урон Сила+d4
Ночное зрение: Дретчи видят в темноте, хотя и не в полной тьме. Штрафы до -2 включительно за темноту не учитываются.
Трусливая злоба: Дретчи могут атаковать дважды в раунд со штрафом -2, но только если чувствуют своё превосходство – то есть рядом с атакуемой ими целью больше союзников дретча (считая его самого), чем цели.
Мерзостная вонь: Дретчи способны испускать облако тошнотворной вони (особенно когда они паникуют). Эта атака поражает средний шаблон с центром на дретче. Уязвимые к яду живые существа в области должны делать проверку Выносливости с -2, или их тошнит и они в шоке (причём пока не покинут облако, шок пройти не может). Эта атака случается непроизвольно когда дретч впадает в панику, но в иных случаях требует действия. Каждый дретч может совершать только одну такую атаку, пока не поест и не подкрепит свои силы.
Размер -1: Дретчи не слишком крупны.

Закалённый – Демоническая горилла (ПЗ).
Ругательство "горилла" означает тупую силу. Говорят, что гориллы праймовых миров не такие - они пугливые и осторожные. Демонические гориллы тоже не такие - это четверть тонны злобы, хитрости и коварства, помноженного на стальные мышцы и жуткую кровожадность...
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8(Ж), Характер d8, Сила d12+2, Выносливость d10
Навыки: Лазание d8, Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6, Маскировка d8, Метание d6
Шаг 8, **Защита** 6, **Стойкость** 9
Ярость: демоническая горилла может делать две атаки в раунд со штрафом -2
Размер +2: гориллы ощутимо крупнее людей, хотя и меньше, чем описывают их те, кто столкнулся с ними в ярости.
Клыки и когти: Сила+d4
Демоническая тварь: +2 к выходу из шока, половинный урон от немагического и несеребряного оружия.

Растерзать: Если горилла схватила (манёвром *захват*) жертву меньшего размера, она обычно пытается ухватить её двумя руками и буквально разорвать. В этом случае демоническая горилла получает +2 к проверкам Драки и наносит урон Сила+d6 (с обычным плюсом за подъём).

Ветеран – гнусь (Н)
Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4(Ж), Характер d6, Сила d12+2, Выносливость d12
Навыки: Драка d6
Шаг: 4 (плавание 4), бег d4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 12
Особое:
Размер +4: Гнусь – огромная масса едкой слизи, размером с носорога.
Крупная: Атаки по туше гнуси получают преимущество +2.
Кислотное тело: Гнусь постоянно защищена аналогом силы Разрушительное поле за счёт своего едкого тела. Металлическое оружие (кроме дробящего), которое нанесло удачный удар слизи, при нечётном результате на броске частично разъедается и получает -1 на атаки, пока не будет обработано точильным камнем. Деревянное оружие сразу ломается.
Щупальца: Урон Сила (+2d6 от кислотного тела; атака может быть касательной, тогда наносится только урон от кислотного тела). Дальность 2.
Слизистая мерзость: Гнусь может пробираться через щели, в которые может пробраться человек, несмотря на свои размеры. Также она достаточно липка, чтобы перемещаться по стенам, как под эффектом силы Паучьи лапы. У неё нет уязвимых мест и прицельные атаки не наносят дополнительного урона.
Слепота: Гнусь воспринимает мир через колебания почвы и воздуха. Она не ощущает существ вне большого шаблона с центром на себе и атаки по ней издалека идут с учётом внезапности. С другой стороны, она “видит” в этом шаблоне всех касающихся почвы или движущихся существ, видимы они или нет, и не подвержена штрафам за освещение.
Обволакивание: Гнусь не слишком ловка, но может пытаться ринуться вперёд вместо атаки, стараясь погрести цель под своей тушей. Она перемешается на свою дистанцию ходьбы и бега, и если цель оказывается в её области, она должна сделать проверку Ловкости против Силы гнуси, или гнусь обволакивает её. Подобная цель считается захваченной и каждый ход получает урон от кислотного тела гнуси. Подобная атака отнимает весь ход гнуси.

Герой – Хезроу (ХЗ).
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6 Характер d8, Сила d12, Выносливость d10;
Навыки: Драка d10, Запугивание d8, Внимание d6, Маскировка d8
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 10 (12*)*
Особенности:
Размер +3. В хезроу два с половиной метра роста, и он очень толст.
Высший демон: +2 к выходу из шока, половинный урон от неосвящённого оружия, неуязвимость для кислоты, ядов и электричества.
Магическая стойкость: Хезроу получают +2 к броскам на сопротивление магии и считаются имеющими +2 к броне против площадных магических атак.
Когти и зубы: урон Сила+d6
Боевое бешенство: Хезроу может совершать две атаки в раунд без штрафов.
Железные нервы: Хезроу игнорирует один пункт штрафа за ранения (для вызванных это неактуально)
Плотная шкура: Броня 2.
Вонь Бездны: Кожа хезроу может испускать омерзительный запах. Все недемонические существа в среднем шаблоне вокруг него должны сделать проверку Выносливости или их скручивает приступ неудержимой рвоты (они в *шоке* и получают уровень *усталости*). Прошедшие проверку получают -1 к броскам атак, пока остаются в области. Этот эффект не действует на нечувствительных к яду существ. Поддержание этого эффекта не требует от хезроу действий, но во второй раз и более за бой проверка проходится автоматически – она делается только когда персонаж впервые подвергается действию вони.

Волшебство:

Новичок - телохранитель (Н) из базовой книги.

Закалённый – иллюзорный воин (Н)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6
Навыки: Драка d8
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5
Особое:
Мерцающий клинок: Урон Сила+d6
Иллюзия: Иллюзорный воин только частично реален. Он не отражается в зеркальных поверхностях, отбрасывает неестественную тень, не имеет запаха и так далее. Те, кто видят его могут определить это проверкой Внимания с -2 (-4 при подъёме – это заменяет обычный эффект подъёма для вызванных существ). Те, кто понимает, что это иллюзия, обладают Неуязвимостью для атак иллюзорного воина – он может вводить их в шок, но не может наносить раны.
Дым и зеркала: Воин бесстрашен, не получает добавочного урона от атак по уязвимым точкам, ядов и болезней, и не получает ран (хотя может быть введён в шок). Любой, кто наносит ему урон, который должен был нанести рану, получает возможность сделать проверку Внимания без штрафов, чтобы осознать иллюзорность воина.

Ветеран – нага (ПН)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d10, Характер d10, Сила d12, Выносливость d10
Навыки: Драка d8, Запугивание d8, Внимание d10, Маскировка d10, Провокация d8
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 10
Особое:
Укус: Сила+d4
Змеиная скорость: наги тянут новую карту инициативы, если их текущая инициатива 5 и ниже.
Размер +3: наги имеют в длину 5 и более метров.
Гипнотический взгляд: наги могут применять силу Кукла на тех, чьи глаза они видят, используя свою Смекалку вместо навыка колдовства. Наги могут поддерживать эту силу неограниченно долго, но только на одной цели, не теряя зрительного контакта и не предпринимая иных действий.
Кольца змеи: наги могут пытаться обвить жертву размером не больше себя встречной проверкой Драки. Если атака успешна, то жертва обвита и в следующих раундах получает урон Сила+d8, если не освободится, получив подъём на встречной проверке Силы. Наги не могут двигаться, обвив цель, но могут кусать другие цели со стандартным штрафом за множественные действия в раунде.
Слабость (музыка): если наги слышат красивую мелодию, они должны делать проверку Духа каждый раунд, или тратить своё действие на “танец”.

Герой – призрачный меч (Н)
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8(Ж), Характер d6, Сила d10, Выносливость d4
Навыки: Драка d12
Шаг: 6; **Защита:** 10; **Стойкость:** 12 (прочность клинка)
Особое:
Двуручный меч: Урон Сила+d10.
Призрачный образ: Хотя магический клинок сопровождается призрачным образом воина, тот нереален. Меч не получает урона от атак в уязвимые точки, неуязвим для яда и болезней. Он может быть уничтожен только атакой по самому мечу. Если меч сломан, он пропадает.
Волшебный клинок: Меч обладает свойством “магический” (то есть его атаки могут поражать существ, не поражаемых обычным оружием).
Мастерское фехтование: +2 к Защите (учтено выше).

Безмолвный одиночка: Меч бесстрашен, но не координирует свои действия с прочими бойцами и не обладет настоящим разумом. Присутствие меча не даёт бонус другим атакующим ту же цель.